SORCERY™

Une Aventure Magique

Une ombre s'étend sur le monde féérique.

Cette contrée jadis si belle et si luxuriante a été dévastée ; un siècle plus tard, le conflit entre les elfes et les humains hante encore les mémoires.

Lady Everfair, la noble reine de ce royaume, n'est plus de ce monde : impuissante face aux envahisseurs humains, elle a basculé dans le mal et s'est métamorphosée en reine Cauchemar assoiffée de sang.

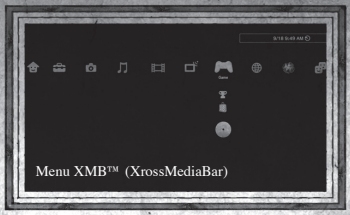
Depuis cette époque, la porte enchantée qui relie les deux mondes est restée scellée. Jusqu'à aujourd'hui.

Finn a de graves ennuis. Alors qu'il explorait le royaume avec Erline, la chatte de son maître, douée de parole, l'apprenti sorcier a involontairement déclenché une série d'événements qui ont attiré les foudres de la reine noire sur son pays et mis en péril les villageois ainsi que ses proches.

Finn devra tirer parti des enseignements que lui a prodigués Dash, son maître, pour développer sans tarder ses propres pouvoirs magiques au cours de son périple jusqu'au cœur même du monde féérique... et vaincre définitivement cette reine malfaisante.

INSTALLATION

Installez le système PlayStation®3 conformément au mode d'emploi.



Vérifiez qu'il y a suffisamment d'espace libre sur le disque dur avant de commencer à jouer. N'insérez ou ne retirez pas de périphériques une fois le système sous tension.

Sorcery™ dispose d'une fonctionnalité de sauvegarde automatique. N'éteignez par le système tant que l'indicateur d'accès disque dur clignote.

Les informations contenues dans ce manuel étaient correctes à la date de son impression, mais il est possible que des changements mineurs aient été apportés au produit avant la finalisation de son développement. Toutes les captures d'écran de ce manuel proviennent de la version anglaise du jeu.

UTILISATION DE LA MANETTE DE DÉTECTION DE MOUVEMENTS PlayStation®Move

Une manette de détection de mouvements PlayStation®Move est nécessaire pour jouer à Sorcery™ . Pour en savoir plus sur l'installation et l'utilisation d'une manette de détection de mouvements et prendre connaissance des précautions d'emploi, consultez la notice fournie avec le périphérique ou rendez-vous sur le site eu.playstation.com/help-support/manuals.

Fixez la dragonne fournie à la manette de détection de mouvements et portez-la toujours à votre poignet lorsque vous jouez, pour éviter de lâcher la manette.

UTILISATION DE LA CAMÉRA PlayStation®Eye

Une caméra PlayStation®Eye est nécessaire pour jouer à Sorcery™ . Réglez la caméra sur Vue grand angle (indicateur bleu) et placez-la soit sur votre téléviseur, soit juste en dessous. Il est recommandé d'observer une distance de 1 à 3 mètres entre la caméra et la manette de détection de mouvements.

REMARQUE : consultez la notice de la caméra PlayStation®Eye pour en savoir plus sur l'installation de la caméra. Consultez la notice de la manette de détection de mouvements PlayStation®Move pour en savoir plus sur l'utilisation combinée de la caméra et de la manette de détection de mouvements.

CALIBRAGE

Avant de commencer à jouer, vous devrez calibrer la manette de détection de mouvements et la caméra PlayStation®Eye. Il vous suffit de suivre les instructions qui s'affichent à l'écran.

Pour calibrer rapidement la manette de détection de mouvements en cours de partie, maintenez la touche L2 et appuyez sur la touche directionnelle ↓ La sphère de la manette de détection de mouvements clignotera puis prendra une couleur violette indiquant que le processus de calibrage est terminé.

Vous pouvez également calibrer la manette de détection de mouvements à partir de l'option correspondante du menu Pause.

Il est essentiel de stabiliser la manette de détection de mouvements lors du calibrage.

UTILISATION DE LA MANETTE DE NAVIGATION PlayStation®Move

Une manette de navigation ou une manette sans fil est nécessaire pour jouer à Sorcery™ en plus de la manette de détection de mouvements PlayStation®Move. La manette de navigation, à tenir dans la main opposée à celle de la manette de détection de mouvements, sert principalement à diriger Finn.

Pour en savoir plus sur l'installation et l'utilisation de la manette de navigation, consultez la notice fournie avec le périphérique.

NAVIGUER DANS LES MENUS

Inclinez la manette de détection de mouvements vers le haut, le bas, la droite ou la gauche pour sélectionner une option, puis appuyez sur la touche ● pour valider.

Il est également possible d'utiliser une manette de navigation PlayStation®Move ou une manette sans fil DUALSHOCK®3 pour naviguer dans les menus. Appuyez sur ↑, ↓, ← ou → pour sélectionner une option et sur la touche ✕ pour valider.

COMMANDES PAR DÉFAUT

MANETTE DE DÉTECTION DE MOUVEMENTS PlayStation®Move

BREF COUP VERS L'AVANT	**SORT OFFENSIF PRIMAIRE**
BREF COUP VERS LA GAUCHE OU LA DROITE	**SORT OFFENSIF SECONDAIRE**
DÉPLACER (AU MOMENT OPPORTUN)	**SORT DE TÉLÉKINÉSIE**
FAIRE DES RONDS (AU MOMENT OPPORTUN)	**SORT DE DÉBLOCAGE / RÉPARATION**
SECOUER	**ÉVITER UN SORT / ACTIVER UNE POTION**
RENVERSER	**BOIRE UNE POTION**

MANETTE DE NAVIGATION PlayStation®Move

JOYSTICK GAUCHE	**SE DÉPLACER**
TOUCHE L1 (MAINTENIR) + MANETTE DE DÉTECTION DE MOUVEMENTS	**REGARDER**
TOUCHE L1	**CENTRER LA CAMÉRA**
TOUCHE ✕	**INTERAGIR**
TOUCHE ✕ + JOYSTICK GAUCHE	**ESQUIVER**

TOUCHE ■	**UTILISER UNE POTION DE SANTÉ**
TOUCHE △	**OUVRIR LE MENU INVENTAIRE**
TOUCHE START	**PAUSE**
TOUCHE SELECT	**OUVRIR LA CARTE**

REMARQUE : les commandes de la manette sans fil sont identiques.

L'écran De Jeu

1. FINN
2. JAUGE DE SANTÉ
3. POTIONS DE SANTÉ DISPONIBLES
4. CARTE
5. JAUGE D'ÉNERGIE DE LA BAGUETTE MAGIQUE
6. ICÔNE DE SORT

MENU PRINCIPAL

NOUVELLE PARTIE	Entamer un nouveau périple dans le royaume enchanté de sorcery™
CONTINUER	Poursuivre l'aventure en cours
CHARGER PARTIE	Charger une partie sauvegardée
OPTIONS	Régler toute une gamme de paramètres et d'options
CRÉDITS	Consulter les crédits du jeu

Lancer Des Sorts

Finn a eu en Dash un maître d'exception, mais sa formation n'est pas terminée. Vous devez prendre pour point de départ les connaissances magiques de Finn et développer ses aptitudes de manière créative pour l'aider à survivre.

De simples gestes et petits coups de baguette magique (la manette de détection de mouvements) suffisent à lancer les sorts les plus puissants. Par contre, il faut viser : avec un peu d'entraînement, vous parviendrez à toucher vos cibles à tous les coups.

Vous devrez maîtriser six sorts principaux : Magie, Terre, Gel, Feu, Vent et Foudre. Pour l'heure, Finn ne connaît que des sorts de Magie et Terre, mais vous aurez l'occasion de découvrir les autres au fil de vos pérégrinations.

Pour changer de sort actif, maintenez la touche et réalisez le mouvement indiqué par l'icône qui apparaît à l'écran. Appuyez sur la touche pour sélectionner Magie.

Prêtez une grande attention aux conseils qu'Erline vous prodigue : la magie, c'est son rayon.

Sorts Offensifs

Pour lancer un sort de combat, il suffit de donner un bref coup de manette de détection de mouvements vers l'ennemi. C'est là votre attaque primaire.

Il existe une attaque secondaire pour chaque sort, à l'exception des sorts de magie Terre.

Pour lancer une attaque secondaire, donnez un bref coup de manette de détection de mouvements vers la gauche ou la droite. Cette technique peut, par exemple, incurver les sorts de Magie vers l'ennemi.

Chaque sort a ses avantages et ses inconvénients ; l'utilisation répétée d'un même sort risque de vider votre baguette de son énergie.

Montrez-vous curieux d'essayer de nouveaux types de magie et utilisez le terrain à votre avantage. Si vous lancez un sort de Magie à travers un mur de feu, c'est un puissant éclair de feu qui frappera l'ennemi, causant ainsi des dégâts supplémentaires.

COMBINER DES SORTS

Vous serez amené à découvrir différentes formes de magie : essayez de combiner les sorts pour créer de puissants combos.

Par exemple, si vous avez appris la magie Gel :

Lancez rapidement trois sorts de Gel pour immobiliser votre ennemi et achevez-le d'un sort de Magie.

Méfiez-vous des attaques adverses : Finn n'est pas invincible, alors n'oubliez pas de lui trouver le bouclier magique. Appuyez sur la touche L2 pour activer ce bouclier – vous serez alors incapable de vous déplacer, mais vous pourrez l'utiliser pour porter des coups aux ennemis les plus proches. Pour cela, appuyez sur la touche ⊗.

FRAPPES HÉROÏQUES

Lorsque les pouvoirs de Finn se seront suffisamment développés, vous découvrirez un nouveau sort à la puissance phénoménale : la frappe héroïque.

Une jauge jaune apparaîtra alors à l'écran lors des combats : c'est votre jauge d'héroïsme. Elle se remplira à chaque fois que vous attaquerez vos ennemis.

Une fois cette jauge pleine, vous pourrez effectuer une frappe héroïque.

Maintenez la touche T enfoncée et donnez un coup sec de manette de détection de mouvements vers le bas. Si le mouvement est effectué correctement, ce sort infligera des dégâts à tous les ennemis environnants.

Sorts Non Offensifs

Finn connaît également des sorts capables de résoudre certaines énigmes ou de supprimer les obstacles qui jonchent sa route.

RÉPARATION

Ce sort permet de réparer certains bâtiments et structures endommagés. Appuyez sur la touche ⊗ au moment opportun et tracez des cercles rapides avec la manette de détection de mouvements jusqu'à la fin du processus.

TÉLÉKINÉSIE

Ce sort permet de déplacer des objets particulièrement lourds. Un icône spécial apparaîtra pour vous indiquer quel mouvement effectuer avec la manette de détection de mouvements.

ÐÉBLOCAGE

Permet d'ouvrir les portes et les coffres fermés à clé. Tracez un petit cercle avec la manette de détection de mouvements lorsque l'icône spécifique apparaît.

FIEZ-VOUS À VOTRE INSTINCT

Vous devrez parfois réfléchir au sort le plus approprié à utiliser dans une situation donnée.

Une rivière vous barre le passage ? Un sort de Gel peut s'avérer utile.

Un sort de Feu vous permettra d'allumer des lampes à distance ou d'incinérer certains obstacles.

Vous devrez faire preuve de créativité dans votre utilisation des sorts pour mener à bien votre mission.

Potions

Tous les sorciers doivent savoir préparer des potions magiques à même de décupler leurs pouvoirs.

Vous rencontrerez un mystérieux alchimiste avec lequel vous échangerez des trésors et des objets précieux : lorsque vous lui aurez parlé, vous pourrez faire des essais et créer vos propres décoctions aux effets puissants.

Vous pouvez réaliser des dizaines de mélanges différents avec les ingrédients que vous aurez découverts ou achetés à l'alchimiste, pour obtenir des potions aux propriétés variées.

EXPÉRIMENTER DES POTIONS

Appuyez sur la touche △ pour ouvrir le menu Inventaire et accéder au menu Ingrédients.

Sélectionnez trois éléments – appuyez sur la touche ✕ pour confirmer chaque choix – puis appuyez sur la touche L2 pour préparer une potion test, que vous conserverez dans le menu Améliorations avec toutes les autres potions que vous aurez créées.

PRÉPARER DES POTIONS

Choisissez une potion déjà expérimentée dans le menu Améliorations puis suivez les indications qui s'affichent pour la préparer ; vous aurez besoin d'un flacon vide.

Quand vous aurez fini, secouez la manette de détection de mouvements puis retournez-la pour que Finn boive la potion.

Attention : l'alchimie est une magie puissante aux effets irréversibles. Si certaines potions confèrent des pouvoirs secrets, d'autres ont des effets secondaires aussi désagréables qu'imprévisibles.

Ennemis

Le monde féérique est semé d'embûches : de sombres créatures y rôdent et personne n'est assez fou pour risquer de les rencontrer.

Certains ennemis sont sous le contrôle direct de la reine Cauchemar ; les autres sont tout aussi dangereux, bien qu'ils ne soient pas tombés sous sa coupe.

Certains sorts s'avèrent particulièrement efficaces contre des ennemis précis : à vous de déterminer rapidement quel sort utiliser en fonction de la situation. Certains ennemis vous attaqueront à distance, d'autres vous chargeront ou d'autres encore brandiront des boucliers.

La jauge qui apparaît au-dessus de chaque ennemi représente ses points de santé : elle se vide au fur et à mesure que l'ennemi en question subit des dégâts. Elle indique aussi si l'ennemi est étourdi ou immunisé contre un sort particulier.

Certains ennemis sont équipés de pièces d'armure supplémentaires ou s'avèrent extrêmement puissants : vous devrez commencer par chercher leurs points faibles.

Si un ennemi vous a lancé un sort paralysant, secouez la manette de détection de mouvements pour retrouver votre mobilité.

À La Découverte Du Monde Féérique

Il est très facile de perdre le nord dans ce royaume. Un conseil, cherchez les points de repère disséminés par des voyageurs de jadis et ne perdez pas Erline de vue : son instinct naturel vous guidera souvent dans la bonne direction.

Le monde féérique regorge d'objets magiques à dénicher, comme par exemple des potions de santé régénérant vos jauges. Ces potions spéciales sont généralement posées sur des piédestaux de lumière dorée.

Pour boire une potion de santé, appuyez sur la touche ■, secouez la manette de détection de mouvements et renversez-la.

Si vous êtes bloqué par des murs ou des bâtiments en ruine, appuyez sur la touche L2 pour activer le bouclier puis sur la touche ✕ pour donner un coup de bouclier : la force de l'impact suffira à briser l'obstacle.

Menu Inventaire

Appuyez sur la touche △ pour ouvrir le menu Inventaire.

Vous y trouverez vos Trésors, les Ingrédients que vous avez acquis et les Potions que vous avez expérimentées ou consommées, ainsi qu'une description de l'élément sélectionné.

Pour passer d'un écran à l'autre, appuyez sur la touche L2 de votre manette de navigation ou sur la touche T de votre manette de détection de mouvements.

Personnages

FINN

Ce jeune apprenti a les capacités pour devenir un grand sorcier, mais il manque de patience et de rigueur, ce qui pourrait lui être fatal. Prêt à tout pour prouver son courage et ses capacités, Finn ne fuit jamais devant l'ennemi.

DASH

Le maître de Finn est un sorcier respecté aux pouvoirs considérables, mais son enseignement trop didactique et pointilleux n'est pas du goût de son apprenti, vite lassé.

ERLINE

L'espiègle chatte parlante de Dash prend un malin plaisir à taquiner Finn au sujet des pouvoirs magiques qu'il semble incapable de maîtriser. Elle n'en a pas moins une connaissance étendue de la sorcellerie et du monde féérique. Elle ne refuse jamais d'aider le jeune apprenti.

LA REINE CAUCHEMAR

La guerre contre les humains semblait perdue : à contrecœur, Lady Everfair fit un pacte avec Cauchemar et obtint d'immenses pouvoirs. Les humains furent vaincus, mais Cauchemar étendit son influence maléfique sur un monde féérique perverti.

LORD FEY

L'époux de Lady Everfair sommeille, ensorcelé, dans le Palais endormi. Il est peut-être prisonnier de son propre corps, mais Lord Fey est le seul capable de contrecarrer la reine Cauchemar.

MENU PAUSE

Appuyez sur la touche START pour accéder au menu Pause. Vous pourrez alors Reprendre la partie en cours, Charger une partie sauvegardée, Calibrer votre manette de détection de mouvements, paramétrer toute une gamme d' Options et Quitter la partie.

Unreal, the circle-U logo and the Powered by Unreal Technology logo are either registered trademarks or trademarks of Epic Games, Inc in the United States and/or other countries.